

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN HADITS PENDEK  
ARBAIN NAWAWI UNTUK ANAK BERBASIS *ANDROID***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Progam Studi  
Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**MIFTAHUS SAMHA MARDHATILLAH**

**L 200 140 150**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN HADITS PENDEK  
ARBAIN NAWAWI UNTUK ANAK BERBASIS *ANDROID***

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:



**Miftahus Samha Mardhatillah**

**L200140150**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T**

**NIK.738**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN HADITS PENDEK  
ARBAIN NAWAWI UNTUK ANAK BERBASIS *ANDROID***

**OLEH**

**MIFTAHUS SAMHA MARDHATILLAH**

**L200140150**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Senin, 5 April 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

**1. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.**

**(Ketua Dewan Penguji)**

**2. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.**

**(Anggota I Dewan Penguji)**

**3. Dedi Gunawan, S.T., M.Sc., Ph.D.**

**(Anggota II Dewan Penguji)**

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

NIK.881

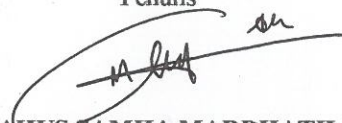
## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 5 April 2021

Penulis



**MIFTAHUS SAMHA MARDHATILLAH**

**L200140150**

## SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Miftahus Samha Mardhatillah  
NIM : L200140150  
Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Hadits Pendek Arbain Nawawi Untuk Anak Berbasis Android  
Program Studi : Informatika  
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 1 Feb 2021

Biro Skripsi Informatika



**Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.**

# **RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN HADITS PENDEK ARBAIN NAWAWI UNTUK ANAK BERBASIS *ANDROID***

## **Abstrak**

Hadits merupakan sumber hukum kedua setelah Al-Qur'an yang berisi perkataan, perbuatan dan ketetapan Nabi Muhammad SAW. Anak perlu untuk dikenalkan dengan hadits sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah game edukasi yang dapat membantu anak mengetahui dan menghafal hadits-hadits pendek arba'in yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Game yang menarik dapat membuat anak tidak bosan dan tertarik untuk memainkan, selain itu anak dapat sekaligus mengenal hadits-hadits pendek arba'in. Game edukasi ini dibangun menggunakan Construct 2. Pembuatan animasi dalam aplikasi ini menggunakan software Corel Draw X8. Berdasarkan hasil uji BlackBox yang telah dilakukan game edukasi hadits arbain kompatibel dengan berbagai jenis device smartphone. Game diujikan kepada 30 guru dari beberapa sekolah. Game memiliki tampilan yang menarik berdasarkan kuesioner yang memiliki persentase rata-rata jawaban 88%. Game bersifat interaktif berdasarkan persentase rata-rata jawaban yang didapat yaitu 80%. Game ini juga mudah digunakan dengan persentase rata-rata jawaban sebesar 88,7%. Game yang bersifat interaktif dan memiliki tampilan yang menarik serta mudah digunakan diharapkan dapat membuat anak tertarik dan tidak mudah bosan saat memainkannya. Penelitian dilakukan dengan berbagai tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, pengumpulan data, perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi dan pengujian.

**Kata Kunci:** android , construct 2, game edukasi, hadits arbain

## **Abstract**

Hadith is the second source of law after the Qur'an which contains the words, deeds and provisions of the Prophet Muhammad. Children need to be introduced to the hadith as a guide in everyday life. Therefore, this study aims to build an educational game that can help children know and memorize short arba'in hadiths related to everyday life. Interesting games can make children not bored and interested in playing, besides that children can also get to know short arba'in hadiths. This educational game was built using Construct 2. Creating of the animation in this application using Corel Draw X8 software. Based on the results of the BlackBox test, the Hadith Arbain educational game is compatible with various types of smartphone devices. The game was tested on 30 teachers from several schools. The game has an attractive appearance based on a questionnaire which has an average proportion of answers to 88%. Interactive game based on the average proportion of answers obtained 80%. This game is also easy to use with an average proportion of answers of 88.7%. Games that are interactive and have an attractive appearance and are easy to use are expected to make children interested and not easily bored when playing them. The research was conducted in various stages, namely the needs analysis stage, data collection, application design, application development and testing.

**Keywords:** android, construct 2, educational games, arbain hadith

## **1. PENDAHULUAN**

Hadits merupakan sumber hukum kedua setelah Al-Qur'an yang berisi perkataan, perbuatan dan ketetapan Nabi Muhammad SAW. Anak perlu untuk dikenalkan dengan hadits sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Faedah yang didapat dengan mengetahui hadits sangat besar karena hadits berisi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam kehidupan beragama (Banurani & Bunyamin, 2015).

Proses pembelajaran yang baik yaitu adanya interaksi yang aktif antara guru dan murid ( Al Irsyadi dkk, 2019). Namun sekolah di Indonesia biasanya mengenalkan hadits dengan media buku

dan menyuruh anak untuk membaca. Hal ini dirasa kurang efektif karena anak akan merasa bosan dan tidak tertarik untuk membacanya. Sarana pengenalan kepada anak dapat menggunakan *game* yang memang sudah akrab dengan anak-anak jaman sekarang. *Game* dalam *Smartphone* merupakan hal yang digemari anak-anak karena dapat menjadi sarana hiburan bagi orang yang memainkan. *Game* seringkali dituduh memberikan dampak negatif pada anak, akan tetapi sebenarnya banyak pula manfaat yang dapat diterima (Busran dan Fitriyah, 2015). Anak bisa dikenalkan dengan *game* edukasi dimana dengan *game* edukasi anak lebih tertarik dan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari (Sudarmilah dkk, 2018). *Game* sebagai sarana edukasi juga dapat melatih kemampuan bahasa anak, melatih logika, melatih kecerdasan spasial dan juga menstimulasi otak anak.

Saat ini *smartphone*, tablet dan sejenisnya lebih banyak digunakan daripada *Personal Computer (PC)* karena lebih praktis, ringan, cepat dan mudah digunakan (Putra dkk, 2016). *Game* edukasi *android* ini mampu memberikan media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan bagi anak.

*Game* terbukti dapat meningkatkan konsentrasi anak dan merangsang daya pikir anak dalam memecahkan masalah yang muncul dalam *game* (Santi dan Sukadi, 2014). Anak dapat memiliki kemampuan mempelajari berdasarkan fakta terkait, anak juga dapat menjadi lebih kreatif (Simkova, 2013). Dengan berbagai keuntungan yang didapat dari *game* edukasi maka dilakukanlah penelitian ini yang bertujuan untuk membangun sebuah *game* edukasi yang dapat membantu anak mengetahui dan menghafal hadits-hadits pendek arba'in yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. *Game* yang menarik dapat membuat anak tidak bosan dan tertarik untuk memainkan, selain itu anak dapat sekaligus mengenal hadits-hadits pendek arba'in.

*Game* edukasi ini dibangun menggunakan *Construct 2*. *Construct 2* merupakan sebuah *software* pembuat game berbasis HTML 5 yang dikembangkan oleh *Scirra Ltd*. *Construct 2* sangatlah mudah dipahami bahkan untuk orang yang tidak memiliki pengetahuan pemrograman karena tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus.

## **2. METODE**

Penelitian dimulai dengan mencari masalah yang muncul dalam proses belajar mengajar di TK Aisyiyah Pabelan guna mengidentifikasi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Hasil wawancara penulis dengan kepala sekolah TK Aisyiyah Pabelan sebagai berikut:

- a. Salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain merupakan metode yang paling disukai anak.

- b. Pembelajaran yang dilakukan didalam kelas membuat anak cepat bosan yang membuatnya kurang memperhatikan pelajaran.

## 2.1 Perancangan Aplikasi

Proses perancangan merupakan tahap awal merancang tampilan atau *user interface* pada *game*.

Proses perancangan meliputi gambaran umum dan *storyboard*.

### 2.1.1 Gambaran Umum

Gambaran umum *game* ini adalah sebagai berikut:

- a) *Game* edukasi ini berisi materi pengenalan dan permainan hadits arbain.
- b) Software yang digunakan adalah *Construct 2* yang digunakan untuk membangun *game* dan *Corel Draw X8* yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan aset objek animasi.
- c) Pada tampilan pertama *game*, terdapat tombol utama yaitu belajar dan bermain. Selain tombol utama, terdapat juga tombol pendukung lainnya seperti tombol info, tombol suara, dan tombol keluar.
- d) Menu belajar berisi daftar hadits arbain yang jika pilih salah satu maka akan tampil hadits arbain dan artinya serta terdapat audio untuk mendengarkan lafal hadits dan artinya.
- e) Menu bermain berisi permainan tebak hadits, pasangan hadits dan pasangan arti.
- f) Pada permainan tebak hadits, akan muncul suara lafal salah satu hadits dan tampil tiga pilihan hadits, tugas pemain adalah memilih hadits yang sama dengan lafal suara hadits yang muncul.
- g) Pada permainan pasangan hadits, terdapat kotak soal dan kotak jawaban dimana didalamnya terdapat hadits arbain, tugas pemain adalah memilih hadits di kotak jawaban yang sama dengan hadits di kotak soal dengan cara memasukkan hadits dari kotak jawaban ke kotak soal.
- h) Pada permainan tebak arti, terdapat satu hadits yang muncul dan pemain harus memilih arti dari hadits tersebut.
- i) Menu info berisi informasi tentang aplikasi.
- j) Tombol suara untuk memilih menghidupkan atau mematikan suara latar.




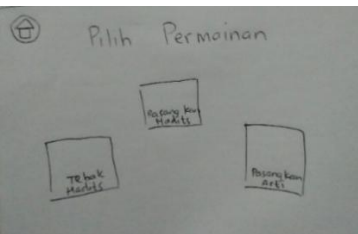
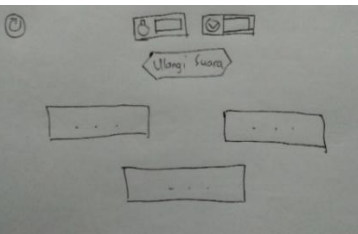
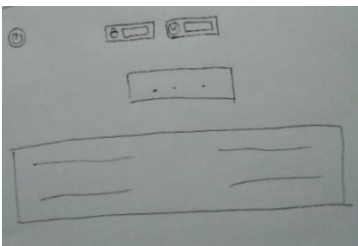
### 2.1.2 Storyboard

*Storyboard* merupakan gambaran sketsa urutan atau alur dari aplikasi yang dibuat. *Storyboard game* ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:

Tabel 1. *Storyboard* aplikasi game Hadits Arbain

No	Gambar Storyboard	Keterangan
1.		Berisi halaman menu utama yang terdapat judul <i>game</i> , tombol menu belajar, tombol menu bermain, tombol



		suara, tombol info, dan tombol keluar.
2.		Berisi halaman menu belajar yang terdapat daftar hadits pendek arbain
3.		Berisi halaman menu hadits yang menampilkan hadits dan terjemahan hadits yang telah dipilih
4.		Berisi halaman menu bermain yang terdapat 3 pilihan permainan yaitu Tebak Hadits, Pasangkan Hadits, dan Pasangkan Arti
5.		Berisi halaman menu bermain Tebak Hadits
6.		Berisi halaman menu bermain Pasangkan Hadits
7.		Berisi halaman menu bermain Pasangkan Arti



## 2.2 Pembuatan Aplikasi

Setelah tahap perancangan selesai maka penulis mulai membuat *asset* dengan *Corel Draw X8* dan membangun *game* berdasarkan hasil rancangan. *Game* edukasi dibangun menggunakan *software Construct 2*. Sedangkan untuk proses *build* ke *android* menggunakan *cordova*.

## 2.3 Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini pengujian dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat dengan menggunakan uji *BlackBox* dan uji penerimaan pengguna melalui kuisioner dengan metode *UAT*. Uji *BlackBox* dilakukan oleh penulis terhadap beberapa unit sistem antarmuka grafis, suara, dan kontrol *game* apakah sudah berjalan dengan baik sesuai konsep atau belum. Sedangkan untuk kuisioner, semula pengujian akan dilakukan dengan melibatkan siswa-siswi dan didampingi oleh guru pengajar di TK Aisyiyah Pabelan namun dikarenakan pandemi *covid-19* yang masih belum usai menyebabkan sekolah diliburkan maka pengujian dilakukan hanya melibatkan guru TK Aisyiyah Pabelan dan guru beberapa TK lain untuk menambah kevalidan hasil pengujian aplikasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis *android* tentang pengenalan hadits arbain untuk anak. Software untuk membuat *game* ini menggunakan *Construct 2*, *Corel Draw X8* untuk membuat aset berupa objek gambar, dan untuk menyiapkan audio suara dan merubah format .mp3 ke .wav menggunakan *WavePad Audio Editor*. Berikut pembahasan hasil penelitian *game* edukasi pengenalan hadits arbain untuk anak berbasis *android*.

### 3.1 Hasil Penelitian

#### 3.1.1 Halaman Menu Utama

Gambar merupakan tampilan awal saat aplikasi pertama kali dijalankan, menampilkan 2 menu utama yaitu Menu Belajar dan Menu Bermain. Selain itu juga terdapat beberapa tombol seperti tombol suara, tombol info, dan tombol keluar.



Gambar 1. Halaman Menu Utama

### 3.1.2 Halaman Menu Belajar dan Menu Hadits

Halaman Menu Belajar seperti pada Gambar 2 akan menampilkan 32 pilihan hadits arbain. Apabila pengguna memilih salah satu hadits maka akan menuju ke halaman menu hadits seperti pada Gambar 3. Menu hadits berisi nama hadits, bacaan hadits dan artinya yang disertai dengan suara.



Gambar 2. Halaman Menu Belajar



Gambar 3. Halaman Menu Hadits

### 3.1.3 Halaman Menu Bermain

Halaman menu bermain terdapat 3 pilihan permainan yaitu tebak hadits, pasangkan hadits dan pasangkan arti seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu Bermain

### 3.1.4 Halaman Permainan Tebak Hadits

Gambar 5 merupakan tampilan halaman permainan tebak hadits. Dalam permainan ini akan muncul suara lafal hadits dan tugas pemain adalah memilih tulisan hadits yang sesuai dengan suara yang muncul. Terdapat tombol ulangi suara untuk mendengarkan kembali suara lafal hadits. Selain itu juga terdapat kolom nilai dimana jika jawaban benar maka skor akan bertambah 10 poin dan

akan muncul tanda centang serta suara “Bagus” atau “Alhamdulillah” atau “Luar biasa”. Jika jawaban yang dipilih pemain salah maka skor akan berkurang 5 poin dan muncul tanda silang serta suara “Coba lagi” atau “Ow ow”. Terdapat pula kolom waktu untuk memberi batasan waktu menyelesaikan permainan, jika waktu telah 0/habis maka permainan selesai meskipun soal belum habis.



Gambar 5. Halaman Permainan Tebak Hadits

### 3.1.5 Halaman Permainan Pasangkan Hadits

Tampilan permainan pasangan hadits seperti pada Gambar 6. Pemain diminta untuk mengisi kotak soal dengan hadits yang tepat dengan cara menaruh jawaban ke kotak soal. Apabila jawaban salah maka jawaban akan kembali ke tempat semula dan skor berkurang 5 poin namun jika benar maka hadits akan menyatu kedalam soal dan skor bertambah 10 poin.



Gambar 6. Halaman Permainan Pasangkan Hadits

### 3.1.6 Halaman Permainan Pasangkan Arti

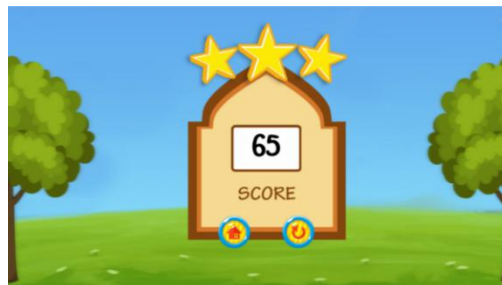
Gambar 7 merupakan tampilan dari halaman permainan pasangan arti. Pemain harus memilih arti yang tepat dari hadits yang diberikan dengan cara meng-kliknya. Ada 3 pilihan jawaban yang tersedia. Apabila jawaban salah maka akan muncul tanda silang dan suara “Ow ow” atau “Coba lagi” serta skor akan berkurang 5 poin. Namun jika jawaban benar maka akan muncul tanda silang dan suara “Pintar” atau “Alhamdulillah” atau “Luar biasa” dan skor bertambah 10 poin.



Gambar 7. Halaman Permainan Tebak Arti

### 3.1.7 Halaman Hasil Akhir Permainan

Gambar 8 merupakan tampilan halaman hasil akhir permainan. Halaman ini akan muncul setelah pemain menjawab semua pertanyaan atau batas waktu yang diberikan telah habis. Pada halaman ini akan tampil skor akhir dan juga bintang yang diperoleh pemain. Bintang didapatkan berdasarkan nilai skor, apabila skor lebih dari 55 poin maka akan mendapatkan 3 bintang, jika skor lebih dari 35 maka akan mendapatkan 2 bintang, jika dibawah 35 maka akan mendapatkan 1 bintang dan jika skor 0 maka tidak akan mendapatkan bintang.



Gambar 8. Halaman Hasil Akhir Permainan

### 3.1.8 Halaman Menu Info

Gambar 9 merupakan tampilan dari halaman menu info. Halaman ini berisi informasi sumber aset yang digunakan dalam game ini.



Gambar 9. Halaman Menu Info

## 3.2 PENGUJIAN

Pengujian penelitian ini dilakukan dengan 2 cara yaitu Pengujian *BlackBox* dan Pengujian Penerimaan Pengguna melalui kuesioner dengan metode UAT.

### 3.2.1 Pengujian *BlackBox*

Pengujian *BlackBox* dilakukan untuk mengetahui spesifikasi fungsional dari perangkat lunak yang dibangun dengan mengecek apakah hasil output sudah sesuai yang diharapkan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan laptop *Acer windows 10*, *Smartphone* Oppo A37 dengan sistem operasi *Lollipop*, *Smartphone* Xiaomi Redmi 4A dengan sistem operasi *Nougat* dan *Smartphone* Oppo F11 dengan sistem operasi *Pie*. Hasil pengujian *BlackBox game* edukasi hadits arbain dapat berjalan dengan baik, disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian *BlackBox*

No	Pengujian	Input	Output	Keterangan
1.	Tombol Belajar	Klik tombol belajar	Masuk halaman belajar	<i>Valid</i>
2.	Tombol Bermain	Klik tombol bermain	Masuk halaman bermain	<i>Valid</i>
3.	Tombol Suara	Klik tombol suara <i>on/off</i>	Dapat berfungsi dengan baik	<i>Valid</i>
4.	Pilihan Hadits	Klik nama hadits	Masuk halaman keterangan hadits yang sesuai disertai suara	<i>Valid</i>
5.	Tombol Tebak Hadits	Klik tombol tebak hadits	Masuk halaman permainan tebak hadits	<i>Valid</i>
6.	Tombol Pasangkan Hadits	Klik tombol pasangan hadits	Masuk halaman permainan pasangan hadits	<i>Valid</i>
7.	Tombol Pasangkan Arti	Klik tombol pasangan arti	Masuk halaman permainan pasangan arti	<i>Valid</i>
8.	Tombol <i>Home</i>	Klik tombol <i>home</i>	Masuk halaman utama	<i>Valid</i>
9.	Tombol kembali atau <i>back</i>	Klik tombol kembali atau <i>back</i>	Masuk halaman sebelumnya	<i>Valid</i>
10.	Tombol selanjutnya atau <i>next</i>	Klik tombol selanjutnya atau <i>next</i>	Masuk halaman selanjutnya	<i>Valid</i>

### 3.2.2 Pengujian Penerimaan Pengguna melalui kuisioner dengan metode *User Acceptance Test (UAT)*

Pengujian dilakukan dengan cara responden mencoba aplikasi *game* Hadits Arbain kemudian mengisi kuesioner yang telah disediakan. Pengujian dilakukan di TK Aisyiyah Pabelan dan beberapa TK serta TPA untuk menambah kevalidan hasil pengujian penerimaan pengguna. Berikut daftar responden yang berpartisipasi dalam pengujian ini:

Tabel 3. Daftar responden pengujian

No	Tempat	Jumlah Responden
----	--------	------------------

1	TK Aisyiyah Pabelan	6
2	TK Pertiwi Karangdukuh	5
3	RA Masyitoh Batur	5
4	TPA Roudlotushsholihin Batur	6
5	TPA Nurussalam Sawit	3
6	TPA Al-Ikhlas Gayam	5
Total		30

Tabel 4. Nilai Skala Jawaban

No	Kriteria	Nilai Skala
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dari skala nilai pada Tabel 4 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Penentuan Persentase Rata-rata

No	Pernyataan	Jumlah Jawaban					Jumlah Skor	Persentase
		SS(5)	S(4)	N(3)	TS(2)	STS(1)		
1	Tampilan aplikasi ini menarik.	15	12	3	0	0	132	88%
2	Aplikasi bersifat interaktif.	9	12	9	0	0	120	80%
3	Aplikasi mudah digunakan.	17	9	4	0	0	133	88,7%
4	Aplikasi ini dapat membantu anak mengenal Hadits Arbain.	15	13	2	0	0	133	88,7%
5	Aplikasi ini dapat membantu guru dalam memvariasikan metode pembelajaran.	15	10	5	0	0	130	86,7%
6	Aplikasi game ini dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang Hadits Arbain.	19	8	3	0	0	136	90,7%
Persentase Rata-rata								85,8%

Berdasarkan kuesioner didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Pada pernyataan nomor 1 menyebutkan bahwa 15 menyatakan sangat setuju (SS), 12 menyatakan setuju (S), dan 3 netral (N). Total persentase yang didapat adalah 88% yang dapat ditarik kesimpulan bahwa tampilan aplikasi ini menarik.
- b. Pada pernyataan nomor 2 menyebutkan bahwa 9 menyatakan sangat setuju (SS), 12 menyatakan setuju (S), dan 9 menyatakan netral (N). Total persentase yang didapat adalah 80% yang dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi bersifat interaktif.
- c. Pada pernyataan nomor 3 menyebutkan bahwa 17 menyatakan sangat setuju (SS), 9 menyatakan setuju (S), dan 4 menyatakan netral (N). Total persentase yang didapat adalah 88,7% yang dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi mudah digunakan.
- d. Pada pernyataan nomor 4 menyebutkan bahwa 15 menyatakan sangat setuju (SS), 13 menyatakan setuju (S), dan 2 menyatakan netral (N). Total persentase yang didapat adalah 88,7% yang dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat membantu anak mengetahui hadits arbain.
- e. Pada pernyataan nomor 5 menyatakan bahwa 15 menyatakan sangat setuju (SS), 10 menyatakan setuju (S), dan 5 menyatakan netral (N). Total persentase yang didapat adalah 86,7% yang dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi dapat membantu guru dalam memvariasikan metode pembelajaran.
- f. Pada pernyataan nomor 6 menyatakan bahwa 19 menyatakan sangat setuju (SS), 8 menyatakan setuju (S), dan 3 menyatakan netral (N). Total persentase yang didapat adalah 90,7% yang dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang hadits arbain.

#### 4. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian *BlackBox* yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa game hadits arbain dapat berjalan dengan baik pada berbagai jenis *smartphone android*. Pada layar *smartphone*, *game* dapat ditampilkan secara maksimal (fullscreen) serta semua fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.
2. *Game* ini memiliki tampilan yang menarik. Hal ini berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 30 guru yang menyatakan tampilan aplikasi ini menarik dengan jawaban persentase rata-rata sebanyak 88%. Aplikasi *game* yang berbasis *android* memudahkan guru dalam menggunakannya. Hal ini sesuai dengan hasil kuesioner yang menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan dengan persentase rata-rata yang didapat sebanyak 88,7%.
3. Tampilan yang menarik serta pengoperasian yang mudah menjadikan *game* edukasi pengenalan hadits arbain ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media belajar interaktif.

#### DAFTAR PUSTAKA



- Al Irsyadi, F. Y., & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Prosiding SNATIF*, pp.13-20.
- Al Irsyadi, F. Y., Puspitasari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS(Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *JAMIKA* 9(1), pp.17-28. E ISSN:2655-6960.
- Banurani, S., & Bunyamin. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Hadits Arba'in An-Nawawiyah Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 12(1). ISSN:2302-7339.
- Busran, & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), ISSN: 2338-2724.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(2), pp.46-58. ISSN:2502-5716.
- Santi, I. T., & Sukidi. (2014). Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(2), pp.7-11. ISSN : 1979-9330.
- Simkova, Monika. (2013). Using Of Computer Games In Supporting Education. *Procedia - Social and Behavioral Science*.
- Sudarmilah, E., Fadlilah, U., Supriyono, H., Al Irsyadi, F. Y., Nugroho, Y. S., & Fatmawati, A. (2018). A Review: Is There Any Benefit in Serious Games?. *AIP Conf. Proc.* 1977.